Gray stone Saga

USER'S MANUAL

Gray stone Saga

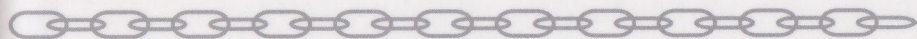
CONTENTS

第１章《はじめに》

このたびは『グレイストン・サーガ外伝』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前には、このゲームマニュアルをお読みになって、内容の確認をされるようお願い致します。

製品内容

『グレイストン・サーガ外伝』のパッケージの中には以下の物が入っています。開封された際にご確認ください。

１．	インストールディスク１	1枚
２．	インストールディスク２	1枚
３．	インストールディスク３	1枚
４．	インストールディスク４	1枚
５．	インストールディスク５	1枚
６．	インストールディスク６	1枚
７．	インストールディスク７	1枚
８．	ユーザーズマニュアル	1冊
９．	ゲームマニュアル	1冊
１０．	ユーザー登録ハガキ	1枚
１１．	保証書	1枚
１２．	音楽ＣＤ	1枚
１３．	起動ディスク用シール	1枚

ユーザー登録ハガキについて

当製品に添付されている、ユーザー登録ハガキは、製品を購入されたお客様をサポートするために必要なものです。

ユーザー登録ハガキに必要事項をご記入のうえ、当社までご返送くださるようお願いいたします。

また、登録については、ユーザーサポートの都合上、製品毎に登録処理をしておりますので、以前にユーザー登録をされている方も、ご返送されるようお願いいたします。

ユーザー登録をされていませんと、ディスクを破壊された場合などにサポートをお受けすることができませんので、あらかじめご了承ください。

動作環境

本ソフトはハードディスク専用となっております。
フロッピーディスク単体での起動はできませんので、ご注意ください。

<対応機種>

☆ＮＥＣ
　ＰＣ９８０１ＶＸ／ＵＸ以降
　ＰＣ９８２１シリーズ

☆ＥＰＳＯＮ
　ＰＣ２８６シリーズ
　(ＣＰＵ８０２８６以上)
　ＰＣ３８６シリーズ
　ＰＣ４８６シリーズ
　ＰＣ５８６シリーズ

(注) ＣＰＵの交換や、クロックアップ等の改造を行われている場合の動作保証はいたしません。
また、電話などによるご質問もお受けすることはできませんので、あらかじめご了承ください。

<ハードディスクの空き要領>

一区画の空き容量が、15ＭＢ(メガバイト)以上あるハードディスクドライブが必要です。

<メモリ>

パソコン本体内に６４０ＫＢのメインメモリが必要です。

<ＭＩＤＩ>

お手持ちのパソコンにMIDI音源が接続されていれば、MIDI音源を使用した音楽が楽しめます。

☆対応MIDIインターフェースⅡ
ローランド社　MPU－98／・S－MPU－PC
RS－MIDI

☆対応MIDI音源
GM音源：YAMAHA　TG－100・TG－300・MU－5・MU－80
GS音源：ローランドSC55／mkⅡ・SC33・SC88
CM300・CM500

<ＣＤ>

ＣＤ-ＲＯＭドライブをお持ちのお客様は、特別付録のフルアレンジＣＤをゲーム中にＢＧＭとして鳴らすことができます。

なお、環境の設定については、お手持ちのＣＤ-ＲＯＭマニュアルを参照の上、行われるようお願いします。うまくいかない場合は、お持ちの機種のメーカーにお問い合わせください。

第2章《インストール》

本製品はハードディスク専用ソフトです。ゲームを遊ぶためには、フロッピーディスクに入っているプログラムなどを、ハードディスクに転送する作業が必要です。
この作業をインストールと呼びます。

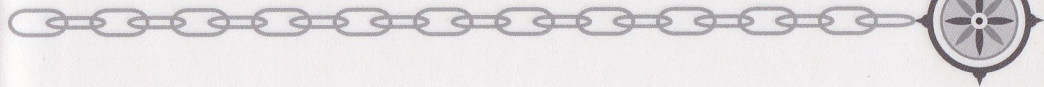
＜注意事項＞

1．ＭＳ-ＤＯＳシステム（Ver3.3Ｄ以降、Ver5.0以降）が必要です。

2．ハードディスクの空き容量が15ＭＢ（メガバイト）以上必要です。

3．圧縮ドライブに関しては、一切対応しておりません。

4．インストール作業はすべてキーボードで行います。

5．お客様が本製品を使用された場合の、使用方法や手順違い等によるプログラムやアプリケーション等の破損、消去などに関して、当社では一切その責任を負いかねます。
必要と思われる内容については、あらかじめバックアップを行うなどの、保護措置を取られることをお勧めします。
また、当社が推奨する方法以外でのインストールや起動についての保証はいたしかねます。あらかじめ、ご了承ください。

【起動ディスクの作成】

①内容を消去しても、差し支えのない市販のフロッピーディスクを一枚用意して、システム付きでフォーマットを行ってください。

☆システム付きでフォーマットする方法

パソコン本体の電源を入れて、MS-DOSを起動し、コマンドライン(A>)から「FORMAT」と入力してください。

装置名：フロッピーディスク
装置番号：起動ディスクにするためのフロッピーディスクを入れたドライブ
システム：転送する
媒　体：2HD(1MB)FD

以上の設定で、フォーマットを実行してください。

《注意！》
FORMATコマンドは、誤って使用すると目的以外のディスクを初期化してしまう恐れがあります。システム付きフォーマットの意味がよく分からない方は、MS-DOSマニュアルの［FORMAT］の項目をよくお読みになってください。

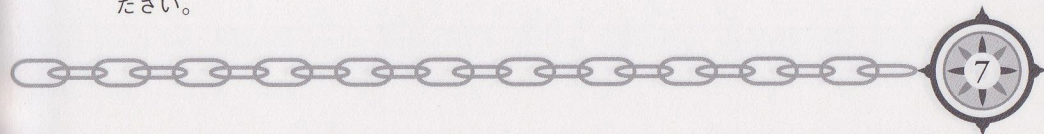
②作成した「起動ディスク」をパソコンの第一ドライブに入れて、再起動してください。
MS-DOSが起動したら、画面にコマンドプロンプト(A>)が表示されていることを確認してください。

③起動ディスクを取りだして「インストールディスク1」と入れ換えてください。

④パソコンのキーボードを使って、以下の下線の部分を入力してください。

A＞<u>SYSMENU</u>

入力に間違いがないかご確認のうえ、［リターン］キーを押してください。

⑤【システムセットアップ】メニューの中から、［起動ディスクの作成］を選んでください。

【インストールの手順】

次にゲームをハードディスクにインストールします。

⑥【システムセットアップ】メニューの中から、［ハードディスクへ組込む］を選んでください。

⑦［←→］キーでインストール先のドライブ、及びインストールディスクをセットするドライブを選択して、［リターン］キーを押してください。

⑧ルートディレクトリにそれぞれのゲームに応じたサブディレクトリを作成します。よければ何かキーを押してください。

※すでに、ディレクトリが存在する場合は、確認のメッセージが表示されます。中止する場合は［ＥＳＣ］キーを、続けて作業する場合は、その他のキーを押してください。

⑨画面で指示されたインストールディスクを、選択したドライブにセットしてください。以後、この作業をインストールが完了するまで繰り返します。

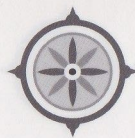
以上の作業が完了すれば、起動ディスクの作成とハードディスクへのインストールは終了です。ゲームを開始される場合は［ゲームの起動方法］に従ってゲームを開始してください。

ゲームの起動方法

ここでは、本製品を遊ぶ方のための、ゲームの起動方法について説明します。
ゲームのインストール作業をされていない場合は、［製品のインストール］の項目をお読みになって、インストール作業を行ってからゲームを始めてください。

① パソコン本体のディスクドライブの［Ａドライブ］に「起動ディスク」を入れてください。

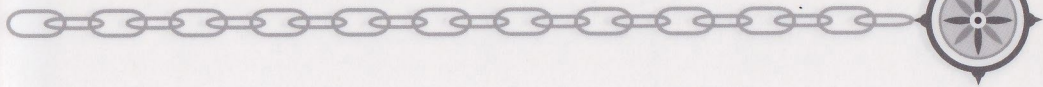
② 周辺機器(ディスプレイ、ハードディスク)、パソコン本体の順に電源を入れてください。

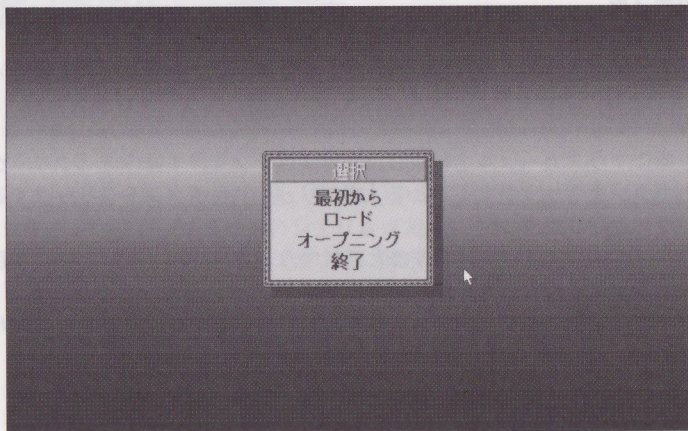
③ グレイストン・サーガ外伝のプログラムが起動します。
以後の操作については、［ゲームの始め方］をお読みください。

第3章《ゲームの準備事項》

ゲームの始め方

●起動メニュー●

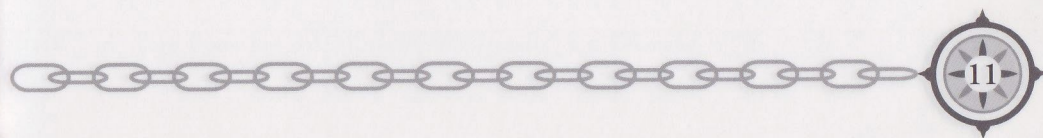
ゲームを起動すると、起動メニューが表示されます。このメニューで、音源の選択などを行います。それぞれ、お手持ちの機器に合った設定を行ってください。

なお、起動メニューは始めてゲームをされる際に一度実行すれば、以後、このメニューはあらわれません。

●スタートメニュー●

起動メニューを終了すると、スタートメニューが表示されます。

①最初から
最初からゲームを開始します。
始めて遊ばれる場合は、こちらを選んでください。

②ロード
前回セーブされたデータからゲームを再開します。
セーブデータの一覧が表示されますので、お望みのデータを選んでください。
※ウィンドウ最下段のデータはクイックセーブで保存されたデータです。
（赤い文字で表示されています。）

③オープニング
グレイストンサーガ外伝のオープニングが始まります。

④終了する
ゲームを終了し、MS-DOSのコマンドプロンプトに戻ります。

●マウスの基本操作●

ゲーム中の操作は、すべてマウスを使っておこないます。
お手持ちのマウスをご用意ください。
※キーボードでは操作出来ません。

◆マウスカーソル

画面上の矢印の形をしたものが、マウスカーソルです。
このマウスカーソルを画面上の目的の場所へ移動させてゲームを進めてください。

◆クリック

目的の位置にマウスカーソルを動かし、マウスボタンを押す操作を「クリック」と呼びます。右ボタンをクリックすることを「右クリック」左ボタンをクリックすることを「左クリック」と呼びます。
メニューやゲーム画面で何かを選択するときはマウスカーソルを選択したい項目にもっていき、左クリックを行うことで操作できます。
また、何らかの確認のメッセージがあらわれたときは、右クリックでキャンセルの操作を行います。

●ゲーム中の用語解説●

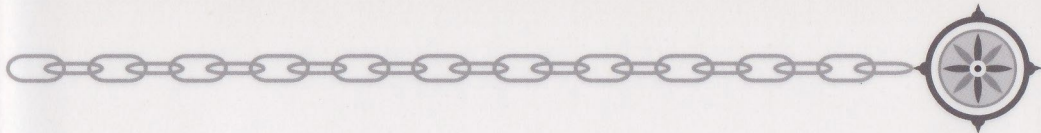
マニュアルやゲーム中に出てくる各種用語について説明します。

① キャラクター
マップ上で、プレイヤーが操作する人物をキャラクターと呼びます。

② コマンド
プレイヤーが与える命令のことを「コマンド」と呼びます。

③ フェイズ
プレイヤーとコンピュータが操作を行う順番のことです。
プレイヤーフェイズ、コンピュータフェイズといった表現をします。

④ クラス
各キャラクター固有の職業(ファイターやスペルユーザーなど)をクラスと呼びます。
敵についても同様です。

⑤ クイックセーブとクイックロード
グレイストンサーガ外伝では、シナリオの途中でセーブ、ロードを実行できます。
詳しくは、「システムコマンド」の【環境設定】を参照してください。

第４章《ゲームの遊び方》

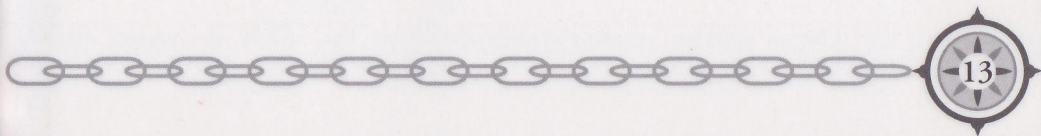
ゲームの進め方

このゲームは、グレイストンと呼ばれるファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションＲＰＧです。
ゲームはプレイヤーがキャラクターを操作するプレイヤーフェイズと、コンピューターが行動するコンピューターフェイズを、交互にくり返しながら進んでいきます。
ゲームはキャンペーン（いくつかのシナリオが連続して構成されたもの）を順を追って進めていく形式になっており、各シナリオに設定された勝利条件を達成することで、次のシナリオに進むことができます。

「グレイストンサーガ外伝」は次の７本のキャンペーンで構成されています。

☆　**メインキャンペーン**
『動乱の魔都』

☆　**ショートキャンペーン**
『黄昏の盗賊』
『幽鬼の森』
『秘剣ザンジバル』
『戦線』
『伝説の金貨』
『銀の町』

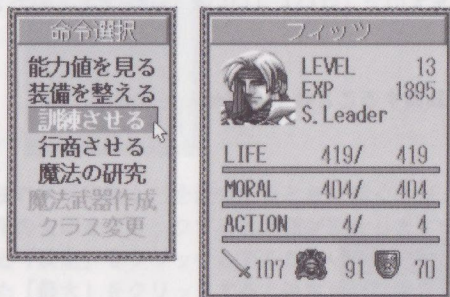
キャンペーンに登場する主人公キャラクターは、それぞれ違っています。（詳しくは別冊のゲームマニュアルを参照してください。）
また、ショートキャンペーンに登場する主人公達はメインキャンペーンに、なんらかの形で登場することになります。
主人公キャラクターが敵に倒されると、強制的にゲームオーバーとなりますので、これらのキャラクターには特に注意を払う必要があります。

ゲームメニュー

ここでは、メニューで使用するコマンド(命令)について説明します。

部隊命令

「部隊命令」をクリックするとメンバーの一覧表が表示されます。
命令を与えたいキャラクターをクリックしてください。

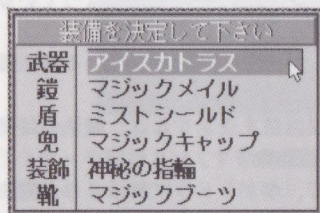
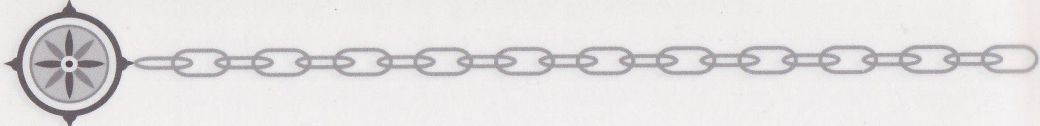
CHARACTER		
フィッツ	S.Leader	正常
キース・ギュント	Sniper	正常
ライナ・ギュント	Acolyte	正常
ビンガート	Thief	正常
ジャルバロ	Barbarian	正常
チュラック	Barbarian	正常
ローエン・バニス	SpellUser	正常
ルキード	Battler	正常
ロアック・ダント	Knight	正常

キャラクターをクリックすると個人命令ウィンドウが開き、そこから各種命令を選択することになります。

【能力値を見る】

キャラクターの能力値や熟練度、装備品などを表示します。

【装備を整える】

キャラクターの装備や魔法を整えます。

①アイテムを装備する場合

装備選択のときに［アイテム］を選ぶと、キャラクターが現在装備しているアイテムがウィンドウに表示されます。

装備を変更したいときは、「武器」「鎧」「盾」といった、アイテムの種別が表示されている場所をクリックしてください。

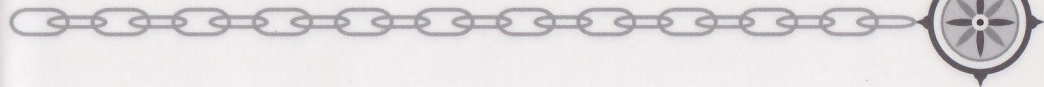
そのキャラクターが現在装備可能なアイテムが一覧となって表示されます。

一覧の中から装備したいアイテムを選んでクリックすれば、選んだアイテムが装備されます。

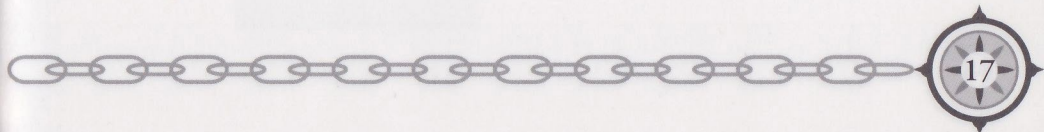
また、装備を外したい場合には「ロングソード」や「ローブ」といったアイテム名が表示されている場所をクリックしてください。
「装備を外しますか？」と聞いてきますので「はい」「いいえ」で決定してください。
「はい」を選べば装備が外されます。

(注)魔法使いや僧侶は、「武器」を装備することはできません。

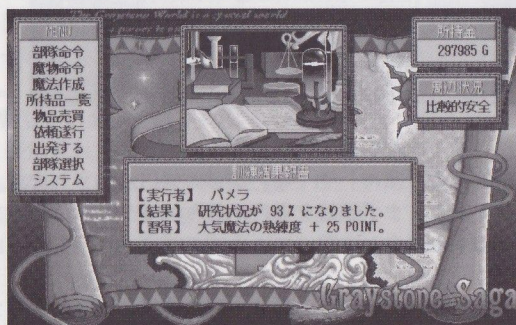
②魔法を装備する場合

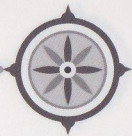
　装備選択のときに［魔法］を選ぶと、キャラクターが現在装備している魔法がウィンドウに表示されます。
　魔法書は全部で6巻所持することができ、ウィンドウの中の空欄になっている場所は魔法を何も装備していない状態です。
　この空欄になっている場所をクリックすると、部隊が現在所持している魔法書の一覧が表示されます。
一覧の中から装備したい魔法を選び、呪文の詠唱回数を決定すれば、魔法の装備は完了します。(×4と表示されている部分が呪文の詠唱回数です。)
　注意してほしいのは、アイテムの装備と違って、ウィンドウに表示された魔法名をクリックしても魔法を外すことができないという点です。
魔法を外す場合は、呪文の詠唱回数を0に設定することで、その魔法を外すことができます。

☆　魔法の詠唱回数などを決定するときに開くのが、数値入力ウィンドウです。
上下の矢印をクリックすると数値が変化しますので、目的の数値に合わせたあと「決定」をクリックしてください。
また「最大」をクリックすると決定可能な最大値が表示されます。

【訓練を行う】

キャラクターを訓練させて、経験値を獲得します。
訓練の成果はキャラクターの「精神」や「運」などの値に左右されます。
訓練コマンドを選択すると、まず訓練を実行するキャラクターのコメントが表示されその後、実際に訓練に出すかどうかを聞いてきますので、「はい」か「いいえ」で決定してください。
また、訓練にはキャラクターのレベルに応じた訓練費用が必要になります。
訓練は、どのクラスのキャラクターでも実行できます。

【行商させる】

マップをクリアすると、報奨としてお金や特産品を得ることができますが、その特産品を売却するコマンドが「行商」コマンドです。
特産品は、マップ上の(シナリオ攻略中の)店では売却することはできませんので、このコマンドを実行して資金に換える必要があります。
行商に成功すれば相場に見合った資金を獲得することができますが、失敗した場合は行商品を失うなどのペナルティが課されることになります。
行商は「商人」クラスのキャラクター(メラン・アリ)にしか実行できません。

【魔法の研究】

魔法を研究し、新しい魔法を開発するコマンドです。

① 研究状況を見る
現在までに開発された魔法を魔法属性ごとに確認することができます。

②魔法を研究する

実際に魔法を開発します。各魔法には「研究状況」という値が設定されており、この値が１００に到達すると、次のレベルの魔法が開発されることになります。

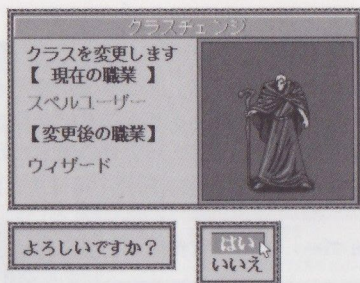
「研究状況」をアップさせるには、魔法使いなどに研究を担当させねばなりません。このとき、研究が進展するかどうかは、研究者の能力(知力、精神など)や研究するときの態度に左右されます。

また、魔法研究には、一律５００ゴールドの研究費用が必要になります。

【魔法武器作成】

所持アイテムの中の特定の鉱石を使って魔法武器を作成するコマンドです。
魔法武器の作成には、オリハルコンなどの魔法武器が作成できる鉱石を見つける必要があります。

魔法武器の作成は「バトラー」クラスのキャラクター(ルキード)にしか実行できません。

【クラス変更】

転職可能なレベルに成長したキャラクターを転職させるコマンドです。クラスを変更することで、敵の特殊攻撃(毒、麻痺)に対する抵抗力や、各種熟練度の上昇率などが増加します。

クラス変更は規定レベルのキャラクターであれば、実行することができます。
(注)職業の中には、転職できないものもあります。詳しくは別冊のゲームマニュアルを参照してください。

魔物命令

仲間にした魔物に対して命令を与えます。

【能力値を見る】
魔物の能力値や熟練度、装備品などを表示します。

【魔法装備】
「部隊命令」でキャラクターが魔法を装備する場合と同じです。
※魔法が使用できるかどうかは、魔物の魔法能力に左右されます。
また、魔物は魔法以外の装備を変更することはできません。

【魔水を使う】
「魔水」と呼ばれるアイテムを使って、魔物を強化します。
「魔水」を使うことで特定の能力値が上昇、下降します。
高価な「魔水」ほど魔物を強くする効果があります。

【魔物売却】
仲間にした魔物を売却します。
値段は魔物の種類やレベルによって変化します。

【名前変更】

仲間にした魔物の名前を変更します。

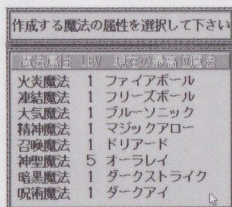
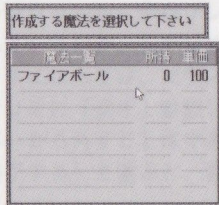
【クラス変更】

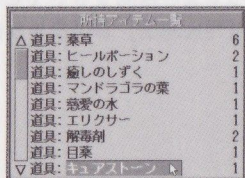
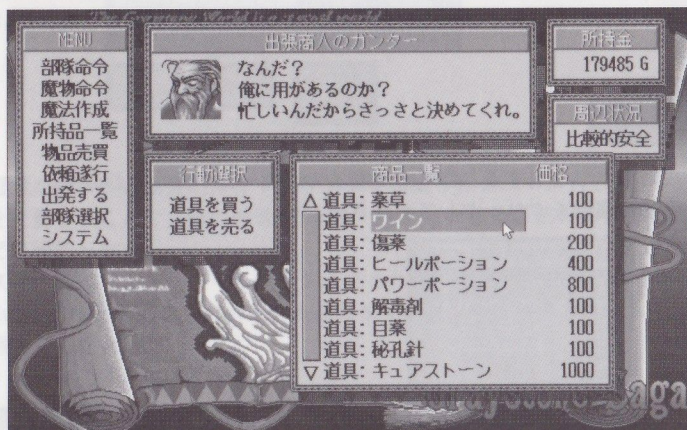
仲間にできる魔物の中には、より上位のクラスに変更することができる者がいます。

魔法作成

［魔法作成］をクリックすると作成する魔法の属性一覧が表示されます。
作成したい魔法の属性をクリックしてください。

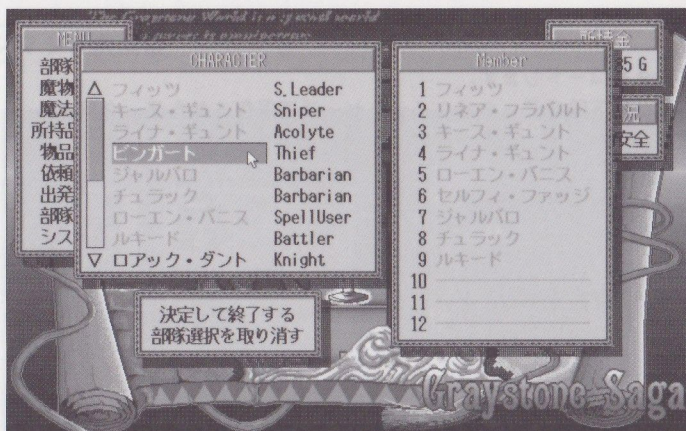
作成する魔法の属性を選択して下さい

魔法属性	LEV	現在の最高位魔法
火炎魔法	1	ファイアボール
凍結魔法	1	フリーズボール
大気魔法	1	ブルーソニック
精神魔法	1	マジックアロー
召喚魔法	1	ドリアード
神聖魔法	5	オーラレイ
暗黒魔法	1	ダークストライク
呪術魔法	1	ダークアイ

魔法属性を決定すると作成可能な魔法の一覧が表示されます。
希望の魔法をクリックし、作成する個数を決定してください。

所持品一覧

パーティが所持している武器、防具、道具、魔法の一覧を表示します。
アイテム名をクリックすると、そのアイテムの能力が表示されます。

物品売買

出張商人に頼んで、アイテムの売買を行うことができます。

依頼遂行

本編とは別のサブシナリオを開始します。
キャンペーンによっては、サブシナリオが無いこともあります。

部隊撰択

次のシナリオに参加させるキャラクターを選考するコマンドです。
画面左側のキャラクターが、現在プレイヤーの仲間になっているキャラクターで、画面右側に表示されているのが、シナリオに参加するメンバーです。
また、シナリオによっては、マウスでクリックできないキャラクターがいますが、これは、そのシナリオに「必ず」参加しなければならないキャラクターを表しており、彼らを参加メンバーから外すことはできません。
［決定して終了する］を選ぶと、参加メンバーが決定されます。

出発する

キャンペーンシナリオを開始します。
シナリオに参加できるのは［部隊選択］で選ばれたキャラクターだけです。

システム

ゲーム環境やシステムに関するコマンドです。

①ロード
ゲームデータをロードします。
※ウィンドウ最下段のデータはクイックセーブで保存されたデータです。

②セーブ
ゲームデータをセーブします。

③環境設定
ゲーム環境の各種設定をおこないます。

④ゲーム終了
ゲームを終了します。
終了後は、MS-DOSのコマンドプロンプトに戻ります。

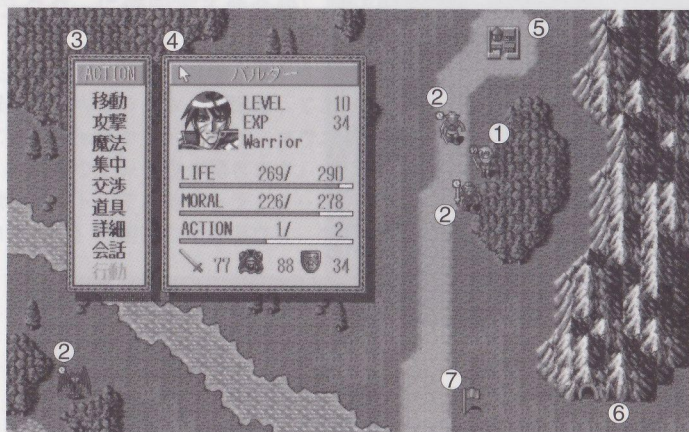
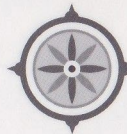
画面情報

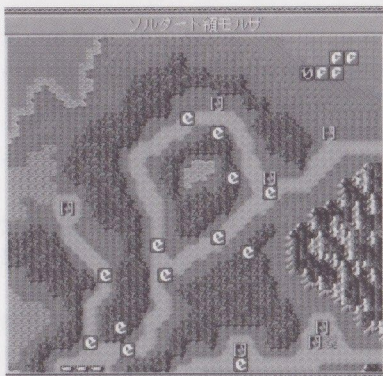
【所持金】
パーティ全体の所持金です。
通貨単位はゴールド。グレイストン共通の通貨です。

【周辺の状況】
行商に影響する周辺の治安状況です。
治安状態は段階ごとに
「比較的安全」
「普通の状態」
「危険な状態」
「非常に危険」
「最悪の状態」
の5段階に分かれています。

ゲームメイン

ゲームメニューの［出発する］を選ぶと、ゲームがスタートします。

●メインマップ画面●

① プレイヤー部隊
② 敵部隊
③ 行動コマンド
④ 情報ウィンドウ
⑤ 町
⑥ 洞窟
⑦ 魔物待機地点

●キャラクター属性について●

各キャラクターは「ＶＩＰ」「味方」「敵」「中立」の４つの属性が設定されています。「ＶＩＰ」属性のキャラクターが敵に倒されると、その時点でゲームオーバーになりますので、注意が必要です。

属性「ＶＩＰ」のキャラクター：Ｖ
属性「敵」のキャラクター　　：Ｅ
属性「中立」のキャラクター　：Ｎ
属性「味方」のキャラクター　：Ｐ

●マップ画面での操作方法●

左クリック

プレイヤーキャラクター … 行動コマンドと情報ウィンドウが開きます。
敵キャラクター … 敵の名前などの基本データが表示されます。
画面の端 … 画面がスクロールします。
(マウス形状が変わります。)

右クリック

システムコマンドが表示されます。

●魔物待機地点で使用する命令●

出陣

画面上に「旗」が表示された場所には仲間になった魔物が待機しています。
ここから魔物を出陣させて、部隊を展開します。

●キャラクターに使用する命令●

画面上には様々な地形や建物が表示されていますが、この中にプレイヤーやコンピュータが操作するキャラクターが配置してあります。
基本的にこのキャラクターの上で、マウスを左クリックするとキャラクターの［行動コマンド］と情報ウィンドウが開きます。
［行動コマンド］で、各キャラクターの行動を選択し、実行に移していきます。
［行動コマンド］や情報ウィンドウは、マウスの右クリックで閉じることができます。

ここでは［行動コマンド］で使用する命令について説明します。

移動

キャラクターを移動させる命令です。移動可能な範囲はマップ上に明るく表示され、この範囲内であれば、どこでも移動することができます。
マウスの左クリックで、移動場所を指定すると、確認のメッセージが出ますので、よければ「確認」を選んでください。移動が終了します。

攻撃

敵のキャラクターを攻撃する命令です。攻撃はこの他にも「道具」や「魔法」で実行することができますが、この「攻撃」コマンドは主に武器で攻撃するための命令です。

攻撃の手順は以下の通りです。

①攻撃に使用する「技」を選択します。
②攻撃可能な範囲がマップ上に明るく表示されます。
③攻撃範囲内の敵キャラクターを選びます。
④攻撃を開始します。

武器や素手で攻撃する場合には、必ず「技」を使わなければなりません。
「技」はキャラクターの装備している武器に付随した、具体的な攻撃方法のことです。攻撃で「技」を使うと「モラル」が減少しますが、その技を使うことで消費するモラルの量が「消費」の欄に表示されています。
「技」のレベルには、武器や格闘などの「熟練度」が大きく影響します。

魔法

キャラクターが装備している魔法を使用する命令です。魔法には回復効果を持つもの、攻撃に使われるものなど様々ですが、いずれも使用可能な範囲がマップ上に明るく表示されますので、この範囲にいるキャラクターを選択してください。

集中

キャラクターの全行動力を使って攻撃(回復)を行う命令です。
攻撃であれば、通常の数倍の威力で、敵を攻撃することができます。
また、回復魔法(ヒーリング系)であれば通常よりも高い治療効果が期待できます。
集中を実行すると、全行動力を使ってしまいますので、その後の移動、攻撃、道具の使用などはできなくなります。

交渉

敵のキャラクターと交渉する命令です。このコマンドを実行することで、敵のモラルを減らしたり、魔物を仲間にすることができます。

①要求を聞く
交渉相手の魔物の要望を聞く選択です。
条件が折り合えば、対象の魔物は確実に仲間になります。
「要求を聞く」を選んだ場合、ほとんどの魔物は「交渉アイテム」に分類されるアイテムを欲しがります。相手の欲しがっているアイテムを持っていなかった場合は、相手を怒らせることになりますので、注意が必要です。
この選択で交渉に失敗した場合は、交渉を実行したキャラクターに、何らかのペナルティが課されることになります。

②脅す
魔物を威嚇し、モラルを減らす選択です。
交渉するキャラの能力値(攻撃力など)が高い場合に有効で、脅しに成功すると魔物のモラルは大きく低下します。相手とのレベルに差があるほど、成功、失敗の確率が変化します。
この選択を選んで交渉に失敗すると、魔物のモラルは大きく上昇します。

③説得する
魔物を言葉巧みに説得し、モラルを減らす選択です。
説得が成功するかどうかは、キャラクターの魅力と職業特性に左右されます。
説得を選んだ場合、交渉の成功、失敗に関らず魔物のモラルは若干減少します。
「交渉」の熟練度が高いほど、魔物を説得できる可能性は高くなります。
また、「商人」クラスのキャラクターは説得能力が高く設定されています。
(注意)　交渉コマンドを選んだ時に「TARGET」カーソルが出ない魔物とは交渉できません。

道具

パーティが所持している道具を使用する命令です。道具の使用も魔法と同じ手順で行われます。また、武器や防具、魔法の装備もここで行います。

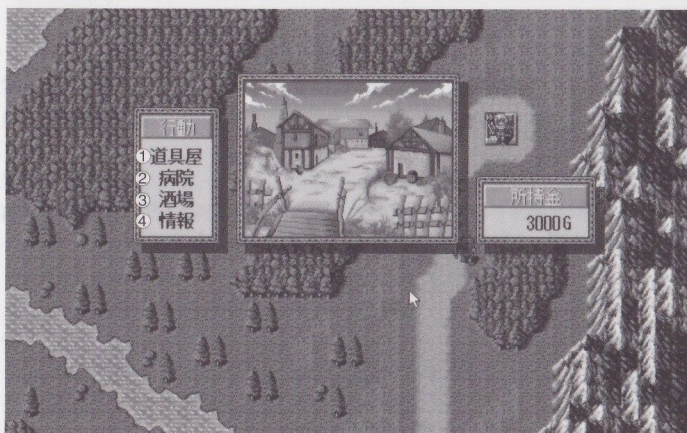
詳細

キャラクターの能力値や熟練度、装備品などを表示します。

会話

町や村での「情報」とは別に、マップ上にはキャラクター属性が「N」になっているキャラクターが存在するシナリオがあります。
彼らの情報を聞くためには、この「会話」コマンドを使う必要があります。
「会話」で得られる内容の多くが、シナリオをクリアするために必要な情報です。聞き逃しがないように注意しましょう。

※魔物や味方キャラクターとは、会話できません。
また、仲間にした魔物は会話コマンドを使用できません。

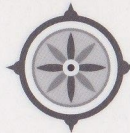
行動

マップ上の町や村の上にキャラクターが乗っている状態で使用する命令です。
店で買物をしたり、病院で治療を行うことができます。

①道具屋
道具屋には武器、防具の他に様々なアイテムが売られています。
アイテムの購入や売却などはここで行ないます。

②病院
病院では、毒や病気に冒されたキャラクターを治療したり、怪我の治療やモラルの回復などを行うことができます。

③酒場
酒場では、ゲームやシナリオに関する情報を聞くことができます。

④情報
町や村の住人に、ゲームやシナリオに関する情報を聞きます。
同じ住人でも、くり返し情報を聞くと別の話を始める者もいます。

(注意)　仲間にした魔物は行動コマンドを使用できません。

●システムコマンドについて●

［行動コマンド］を開いていない状態で、マウスを右クリックすると［システムコマンド］が表示されます。
ここでは、システムコマンドで使用する命令について説明します。

行動終了

プレイヤー側の行動を終了し、コンピュータ側の行動フェイズへと移ります。
敵の行動が終わるまで、プレイヤーが行動することはできません。

広域地図

現在表示されているマップの全体図を表示します。

在庫一覧

パーティが所持している武器、防具、道具の一覧を表示します。

部隊一覧

現在出陣しているキャラクターの一覧を表示します。

環境設定

ゲーム環境の各種設定をおこないます。

☆移動
　通常：移動時にアニメーションを行う通常の移動です。
　高速：高速に移動を行います。
☆戦闘
　通常：戦闘時にアニメーションを行う通常の戦闘です。
　簡略：戦闘のアニメーションを省略し戦闘結果だけを表示します。
☆音楽
　ゲーム中に音楽を鳴らすかどうかを選択します。
　また、音源の変更や選択もここで行います。
☆効果音
　ゲーム中に効果音を鳴らすかどうかを選択します。
　また、音源の変更や選択もここで行います。
☆クイックセーブ
　シナリオの途中で、ゲームデータを保存します。
☆クイックロード
　シナリオの途中経過を記録したデータで、ゲームを再開します。

(注意) サブシナリオではクイックセーブできません。
　また、クイックセーブは一ヵ所しかデータを保存できません。

終了

ゲームを中断し、メニュー画面へ戻ります。

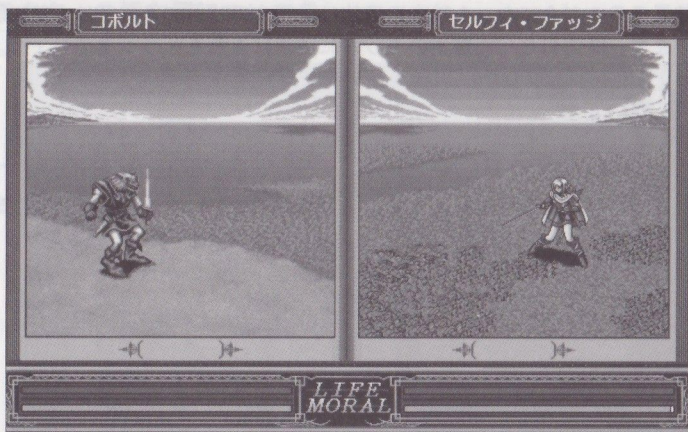
●フィールドアイコンについて●

グレイストン・サーガのマップは階層型構造(複数のマップが同時に存在)になっているため、現在表示されているマップから、洞窟や町など様々な場所にキャラクターを移動させることができます。

［システムコマンド］が表示された状態で、画面左下に表示されるのが「フィールドアイコン」です。

この「フィールドアイコン」は、現在表示されているマップ以外の場所に、キャラクターがいると表示され、アイコンの形によって、そのキャラクターがどこにいるのかが分かるようになっています。

「フィールドアイコン」をクリックすると、アイコンが示すマップにメインフィールドが切り替わります。

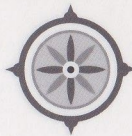
戦闘画面

●戦闘について●

戦闘は１対１でおこなわれ、直接攻撃の場合は二者が交互に攻撃を行います。
間接攻撃の場合は、攻撃側が一方的に攻撃を行い、防御側が反撃を行うことはできません。

画面下部に表示された剣のマークは攻撃力を、よろいのマークは防御力を、盾のマークは回避力を表しています。ゲージはそれぞれの生命力とモラルを表しています。

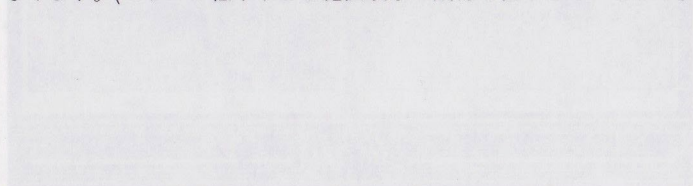
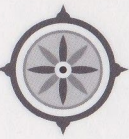
●戦闘不能について●

戦闘の結果、ライフが０になったキャラクターは、戦闘不能状態とみなされ、マップから除去されてしまいます。シナリオをクリアすれば、戦闘不能状態から回復します。
また、主人公やＶＩＰキャラが戦闘不能状態になった場合は作戦失敗(ゲームオーバー)となりメニュー画面に戻ります。

また、キャラクターが戦闘不能状態になるたびに、シナリオクリア後に入手できる報奨金が減少します。

●魔物の離反について●

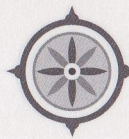
戦闘の結果モラルが0になった味方の魔物は、味方の状況によっては、敵に寝返ることがあります。味方になった魔物のモラルには常に注意を払うべきでしょう。

●モラルについて●

戦闘で低下したモラルは、コンピューター、プレイヤー各々のフェイズが終了するごとに、徐々に回復していきます。また、モラルが「0」になると、攻撃、反撃ともに出来なくなります。(モラルが低下すると魔法攻撃の威力も低下していきます。)

■各種のパラメータ

●キャラクターの能力値について●

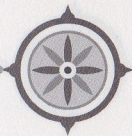
キャラクターには様々な能力が設定されています。
ここでは、キャラクターの能力値に関する説明をします。

職業	‥‥	キャラクターの職業です。
種族	‥‥	キャラクターの種族です。種族不明の場合は ? と表示されます。
性別	‥‥	キャラクターの性別です。性別不明の場合は ? と表示されます。
レベル	‥‥	キャラクターのレベルです。
経験値	‥‥	キャラクターの経験値です。
状態	‥‥	キャラクターの状態です。
生命力	‥‥	キャラクターの体力。0になると戦闘不能になります。 戦闘でダメージを受けると減少します。
モラル	‥‥	キャラクターの士気。0になると攻撃ができなくなります。 戦闘で「技」を使用したり、ダメージを受けると減少します。
行動力	‥‥	キャラクターが行動できる回数です。 移動や攻撃をおこなうと、行動力を消費します。

腕力　‥‥　剣や格闘での攻撃に影響します。
活力　‥‥　生命力の上昇幅や防御に影響します。
知恵　‥‥　魔法攻撃や魔法の命中率に影響します。
精神　‥‥　モラルの上昇や回復に影響します。
敏捷　‥‥　敵からの攻撃の回避率に影響します。
器用　‥‥　自分の攻撃の命中率に影響します。

攻撃力　‥‥　キャラクターの攻撃能力です。
防御力　‥‥　キャラクターの防御能力です。
回避力　‥‥　キャラクターの回避能力です。
魔法力　‥‥　キャラクターの魔法能力です。
移動力　‥‥　キャラクターの移動力です。
魅力　‥‥　敵との交渉や、商人の行商などに影響します。
運　‥‥　キャラクターの行動に影響します。

(注)パラメータの中で「運」だけは表示されません。

また、キャラクターの状態には次のような種類があります。

正常　‥‥　特に異常はありません。
猛毒　‥‥　毒に冒された状態。徐々に生命力が減少します。
病気　‥‥　病気に冒された状態。徐々に生命力が減少します。
暗闇　‥‥　一時的に目が見えなくなった状態。戦闘で不利になります。
麻痺　‥‥　一時的に体が動かなくなった状態。まったく行動できません。
石化　‥‥　完全に体が動かなくなった状態。まったく行動できません。

●キャラクターの装備品について●

「武器」には小剣、長剣、斧、槍、弓、格闘武器の６種類があります。
また「鎧」「盾」「兜」「装飾」「靴」を総称して「防具」と表現します。
装備できるアイテムは職業によって制限をうけます。

●キャラクターの熟練度について●

キャラクターは戦闘を繰り返すことで、経験値を獲得しレベルをあげることができますが、キャラクターが装備している武器に応じた「熟練度」も、同時に上昇していきます。「熟練度」が上昇すると「技」の種類が増加していきます。

【技（スキル）とは】

技(スキル)には様々な種類分けがされており、それぞれに対応した武器が割り振られています。例えば、ロングソードやドラゴンスレイヤーは長剣に当てはまり、バトルアクスやミスリルアクスなどは斧に当てはまります。
このように分類されたスキル１つ１つに熟練度が設定されており、その熟練度に応じて技が設定されています。

●アイテムについて●

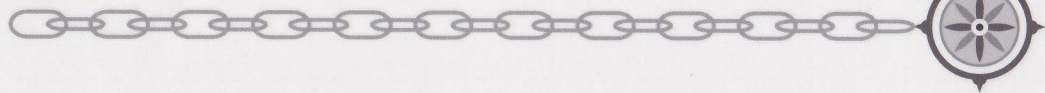
キャラクターと同様に、アイテムにも能力値が設定されています。ここでは、ゲームメニューの「所持品一覧」やシステムコマンドの「在庫一覧」で表示される情報に関する説明をします。

【アイテム情報】

傷薬
分類：道具
用途：体力を回復
材質：――――
効果：回復力　80 POINT
範囲：周囲　1 BLOCK
　　　行 攻 防 回 移
性能：0 0 0 0 0

分類　････　武器や防具、道具などのアイテムごとの分類です。
用途　････　アイテムを使用した時の効果を表しています。
材質　････　武器や防具などの原料(材質)を表しています。
効果　････　アイテムを使用した際の回復力や攻撃力の値です。
範囲　････　アイテムの効果範囲(武器の射程など)です。
性能　････　キャラクターがアイテムを装備した時に変化する値です。

行動(行)　→　アイテムを装備した時に上昇する行動力の値です。
攻撃(攻)　→　アイテムを装備した時に上昇する攻撃力の値です。
防御(防)　→　アイテムを装備した時に上昇する防御力の値です。
回避(回)　→　アイテムを装備した時に上昇する回避力の値です。
移動(移)　→　アイテムを装備した時に上昇する移動力の値です。

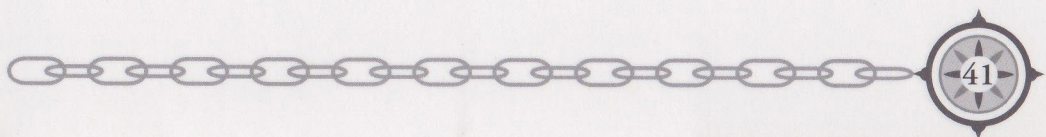
※武器や防具などを実際に装備してみると、キャラクターの攻撃力などが減少している場合があります。アイテムの中には特定の能力値を犠牲にするものがありますので、アイテムを装備するときには、装備後の能力値に注意を払ってください。
「性能」の欄で赤い数字の項目は、その数字の分だけ、能力値が低下することを表しています。

トラブルシューティング（問題が発生したら）

①ＭＳ-ＤＯＳのシステムディスクが用意できない。
☆ブランクディスクを「FORMAT /S」で初期化したものを用意してください。

②ハードディスクにインストールできない。
☆ハードディスクの空き容量は充分ですか？
本ゲームを遊ぶためには15ＭＢ以上の空き容量が必要です。
☆「グレイストン・サーガ外伝」で推奨している方法でインストールされましたか？
マニュアルに記載された方法でインストールしてください。
☆インストールプログラムの指示通りにインストールしていますか？

③ハードディスクへインストールしたがゲームが起動しない。
☆ハードディスク上から直接ゲームを起動していませんか？
ゲームをされる場合は、必ず起動ディスクから実行してください。

④効果音や音楽が正常に出力されない。
☆起動メニューで設定した音源と、パソコンに接続されている音源は一致していますか？
違っていた場合は、音源機器やパソコンのマニュアルを参照して、正しく設定してください。

⑤ゲーム画面が出ない、もしくはゲームが始まらない
☆グレイストン・サーガ外伝に必要なファイルを消去していませんか？
インストール時に組み込まれたファイルが完全にそろっていなければゲームは動きません。

ご注意

★本製品のプログラム及びマニュアルの一部または全部を無断で複製することは、法律により禁止されています。

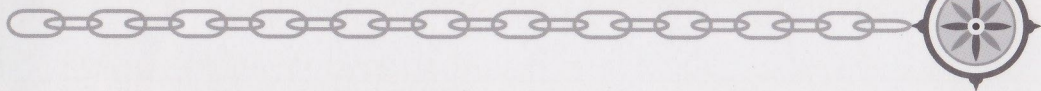
★著作権法により、本製品は、個人として使用する場合を除き、株式会社ペガサスジャパンに無断で使用することはできません。

★純正ディスクユニットおよび周辺機器以外が接続されていると正常に動作しない場合があります。

★いかなる場合にも、本製品を使用したことにより生じた結果については責任を負いかねますので、あしからずご了承ください。

★本書、及びプログラムの内容は予告なしに変更することがあります。

★製品の管理には万全を期しておりますが、万一ご不審な点、誤りなどお気付きの点がございましたら、ご一報くだされば幸いです。

MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

ユーザーサポート

製品の管理には万全を期しておりますが、ディスクの不良などによる、不都合が発生した場合には、大変ご面倒ですが、製品に添付されているユーザー登録ハガキに動作不良の状態などをご記入の上、フロッピーディスク、及び保証書を当社までお送りください。不良であれば、新しいものとお取り替え致します。

【電話でのお問い合わせ】

電話でのお問い合わせは、土、日、祭日を除く、午前10時30分から午後4時まで受け付けております。

TEL：**(092) 542―2632**（ユーザーサポート専用電話）

※製品のお問い合わせに関しては……

〒815　福岡市南区清水１丁目24番31号　協和第15福岡ビル３Ｆ
株式会社ペガサスジャパン　ユーザーサポート係